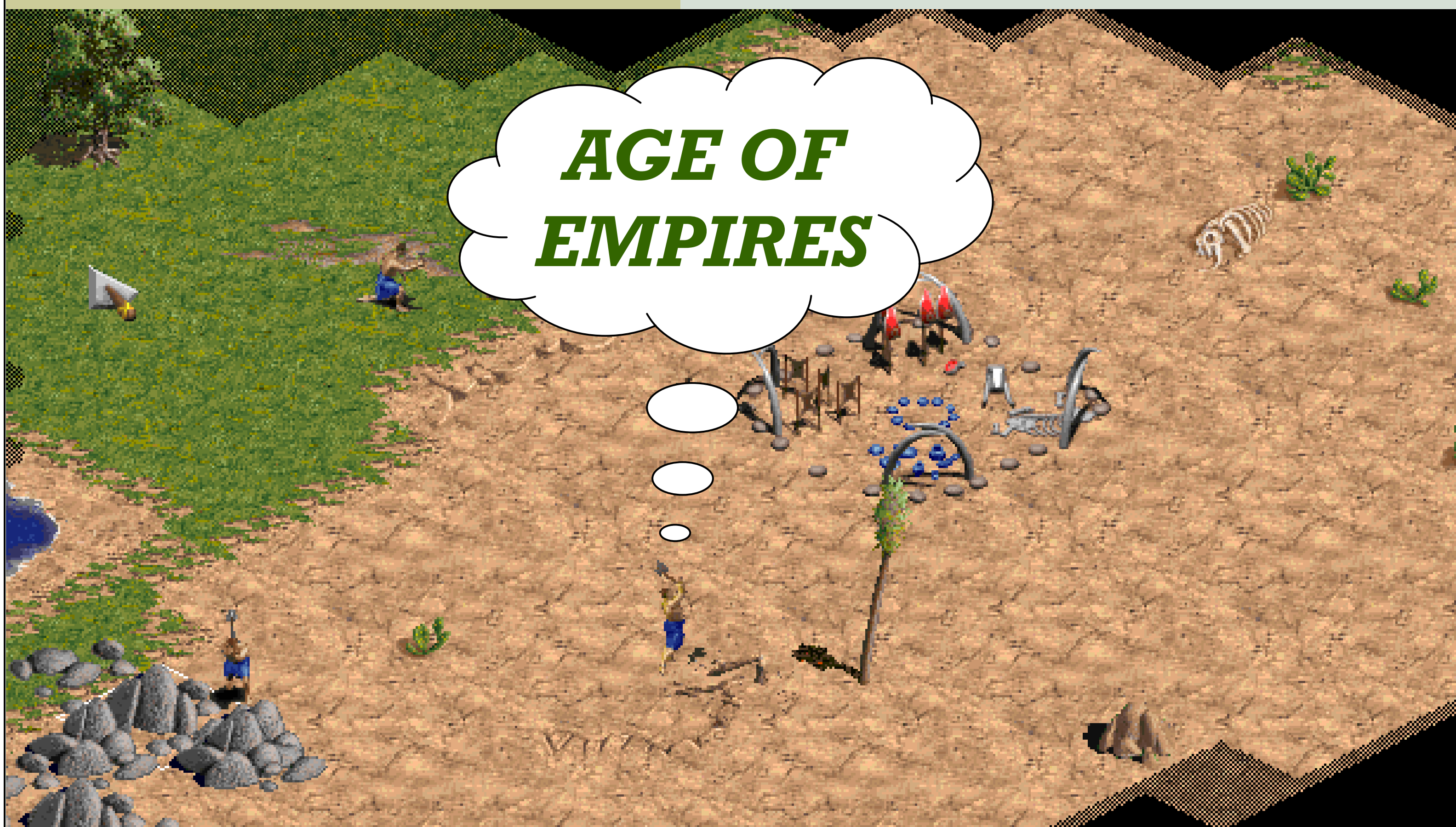
Pismo poświęcone starym grom

NOP

2/2006 (2)



W TYM NUMERZE:

DOOM na Windows XP: ZDoom

WinQuake

Hello!

No to spotykamy się w drugim już numerze NOP-u. Miło mi oznajmić, że w tym wydaniu znajdziecie 4 dobre recenzje autorstwa AntyPottera. Prócz tego opis gry Jet Set Willy i jej pecetowej wersji. A jeśli wolicie coś bardziej krwistego, czemu by nie zagrać po latach w Dooma?

Uwaga, zmieniamy skalę ocen. Nowe pozycje (w gwiazdkach):
- 1 - totalny chłam, nie warto
- 1,5 - kiepska
- 2 - nienajlepsza
- 2,5 - taka sobie
- 3 - całkiem niezła
- 3,5 - nawet fajna, ale ma gorsze momenty
- 4 - dobra gra, bez poważniejszych błędów
- 4,5 - bardzo dobra gra, polecana
- 5 - majstersztyk, prawdziwa legenda

A oto skróty, stosowane przy opisie platform (pogrubiony druk to platformy, na których testowana była gra).
- GB - Game Boy
- GBA - Game Boy Advance
- NES - Nintendo Entertainment System
- SNES - Super Nintendo Entertainment System

Miłego czytania!

Korodzik

Ten numer NOP przygotowany został przez Jacka „Korodzik” Dobrzynieckiego oraz Bartka „AntyPottera”.

Kontakt: korodzik@poczta.onet.pl
Strona domowa: http://www.nop.vie.pl

SPIS TREŚCI

Recenzje:

















Nowości:



Technikalia:

Cysorz to ma klawe życie

AGE OF EMPIRES

W dawnych starożytnych czasach ludzie nie leniuchowali, nie grali w gry i nie pisali do NOPu. Zamiast tego pracowali w pocie czoła, zbierając owoce, ścinając drzewa, wojując lub kąpiąc się w luksusowych łaniach. Prócz tego potrzebowali kogoś, kto nimi pokierowałby, kto zawiadywałby wojskiem i wydawał rozkazy. Potrzebowali przywódcy, i to ty nim będziesz drogi Graczu.

Age of Empires to gra strategiczna, wydana przez nie cieszącą się popularnością firmę Microsoft. Zarządzasz w niej wybranym narodem przez 4 epoki: epoka kamienia, narzędzi, brązu i żelaza. Każda epoka daje ci nowe jednostki, budynki itp.. Wybór nacji jest dość duży: mamy Greków, Babilończyków, Egipcjan, Chińczyków, Hetytów i inne plemiona. Na dobry początek mamy 4 kampanie różnych narodów, ale możemy też pokusić się o zagranie w pojedynczą misję.

Na początku najlepiej wybrać Ascent of Egipt, ta kampania stanowi bowiem samouczek. W każdej z jej misji uczymy się czegoś nowego; najpierw zdobywać pożywienie, później inne zasoby, uczymy się wojować i handlować... *Age of Empires* to gra dość skomplikowana, lecz realistyczna. Może nawet posłużyć do nauki historii.



Historia to nie tylko wielkie bitwy (w których bierzemy udział - walczymy np. o zdobycie Troi), ale także życie codzienne, polowanie, łowienie ryb, szukanie złotonośnych żył... Tego znajdziemy tu dużo. Są 4 (znowu) ważne zasoby: jedzenie, drewno, złoto i kamienie. Pożywienie możemy znaleźć w wielu miejscach. Możemy posłać wieśniaka, by zapolował na jedno z wałęsających się zwierząt: gazelę, krokodyla, lwa, a także słonia - ten ostatni wymaga zaangażowania większej ilości myśliwych. Jeśli akurat nie ma w pobliżu zwierząt lądowych, to możemy połowić rybki, poszukać owoców, a w epoce narzędzi uprawiać ziemię. Pozostałe zasoby zdobywamy w mniej zróżnicowane sposoby: drewno z drzew, kamienie z kamieniołomów, złoto z żył. Aby posiąść ów cenny kruszec, możemy też skusić się na pohandlowanie: jeśli mamy dużo drewna, możemy sprzedać je w porcie innego narodu...



...nie jesteśmy bowiem sami we wszechświecie. Oprócz nas na mapie znajduje się najczęściej kilku przeciwników. Zwykle nie są oni zainteresowani pokojową współegzystencją i atakują nas. Miłośnicy antycznych starć nareszcie mogą się wyżyć. Jednostek jest bardzo dużo. Zaczynamy od prymitywów z maczugami, ale później dostajemy łuczników, rydwany, różne rodzaje katapult, okręty i wiele innych. Jak na strategię czasu rzeczywistego przystało, możemy nasze wojska ulepszać, dokonując odpowiednich wynalazków; np. wynalezienie tarczy zwiększa odporność na strzały.

Oprócz żołnierzy ważną jednostką są kapłani. Nie tylko leczą nasze jednostki, ale i przejmują kontrolę nad żołnierzami wroga! Kapłanów trenuje się i ulepsza w

379 159 90 195 Bronze Age Diplomacy Menu

Tutaj widzimy nasze zasoby - drewno, jedzonko, złoto, kamyki, ropę naftową itp.

Epoka, w jakiej żyją nasi ludkowie.

Menu dyplomacji, czyli kto kogo wali po łebkach.

Opcje, pomoc, zapis gry, wyjście, kanapki z masłem itp..

Paskudna facjata naszej jednostki i jej nie lepsze statystyki.

Na tej mapce obejrzeć sobie możemy ładne, kolorowe plamy.

Choson Bowman 3 0 5 35/35

świątyniach. Niestety ulepszenia wydają się dość bezsensowne - np. wynalezienie Politeizmu zwiększa szybkość biegu kapłana (może dlatego, że musi się nabiegać, by złożyć ofiary wszystkim bóstwom? :))

Gdy znudzą nam się misje (jak to????), możemy ściągnąć nowe z Internetu bądź stworzyć własne. Edytor misji jest wygodny i można sobie szybko stworzyć wymarzoną mapkę. Można ustalić warunki wygranej (np. zniszcz określony budynek), poustawiać jednostki i budowle, zadbać o zasoby naturalne typu rybek czy złota i zagrać. Ale można też stworzyć za pomocą opcji Random Map całkiem losową misję - gra się na nich ciekawie i fajnie.

Grafika jest ładna, szczególnie budynki, choć jednostki są nieco niewyraźne. Muzyka jest dość średnia, dźwięki stoją na wyższym poziomie, lecz niestety szybko się powtarzają.

Mimo to *Age of Empires* jest doskonałą grą strategiczną, którą pokocha każdy miłośnik tego gatunku. Nie wolno jej pominąć. Zapewni nam wiele wieczorów świetnej zabawy.

Korodzik

Age of Empires

Producent: Ensemble Studios
Wydawca: Microsoft Game Studios
1997
Platformy: PC



Jazda bez trzymanki

GRAND PRIX CIRCUIT

Gaz do dechy, warkot silnika i świat przesuwający się za oknem... to uczucie znane każdemu kierowcy. Co jednak mają czynić ci, którzy nie mają samochodu? Oczywiście uruchomić jedną z wielu gier samochodowych. Jedną z ciekawszych propozycji jest *Grand Prix Circuit*.



Najpierw wybieramy poziom realizmu (czyli trudności) i wpisujemy swe imię. Na początek warto potrenować na jednej z 8 tras w różnych krajach; do wyboru mamy 3 samochody. Na torze nie ma nikogo poza nami, więc możemy się nie śpieszyć. Należy jednak skupić się na trenowaniu - nauczenie się optymalnego sposobu pokonywania trasy zaprocentuje przy rozgrywaniu mistrzostw. Nawiasem mówiąc, czy ktoś zauważył że wszystkie te zdania zaczynają się od „na”.

Gdy wybrany tor nie ma już przed nami tajemnic, możemy wziąć udział w mistrzostwach. Składają się one z 8 wyścigów. Przed każdym z nich przejeżdżamy eliminacje. Nasz wynik decyduje o pozycji startowej w wyścigu. 3... 2... 1... Start!

Grand Prix Circuit

Producent: Distinctive Software, Inc.
Wydawca: Accolade Inc.
1988
Platformy: Amiga, Commodore, **PC**, Spectrum



Normalnie byśmy podziwiali grafikę, ale nie ma czasu, przeciwnik zbliża się od tyłu (co widać na mapce), a jeśli wybraliśmy wysoki poziom trudności, to uważamy, aby silnik się nie przegrzał. Kilka okrążeń... to już ostatnie... Aaaargh! Wpadliśmy na inne auto bądź wjechaliśmy w ścianę tunelu, tak tak kolego, twój samochód nie jest niezniszczalny! Jeśli jednak uda nam się uniknąć tego przykrego zdarzenia, to zapewne będziemy mogli ujrzeć swe nazwisko na wysokiej lokacie w tabeli wyników. I to wszystko, jeśli przejedziemy wszystkie wyścigi z rozsądnym czasem to możemy obejrzeć sobie nas na podium zwycięstwa... co ten idiota z prawej robi z tym szampanem, całe spodnie mi zalał!



Technikalia, czyli grafika i dźwięk... cóż, wiele od gry wymagać nie można, to w końcu 1988 rok. Tor, widziany przez szybę jest trójwymiarowy, a dekoracje i inne samochody to płaskie rysunki. Dźwięk, czyli warkot silnika nie zachwyca, ale i nie jest okropny.

Grand Prix Circuit jest to fajna gra wyścigowa, która nawet mnie przypadła do gustu. Tak samo spodoba się każdemu miłośnikowi aut!

Korodzik

Kojot Wiluś

JET SET WILLY

Czy pamiętacie Górnika Willy'ego? W grze *Manic Miner* dochrapał się olbrzymich kwot pieniędzy. Jako człowiek praktyczny większość owej kasy wydał na olbrzymią rezydencję i luksusowy jacht. Do tego, by uczcić swój wzrost gotówki, wydał wielką balangę. Zabawa była nieziemska. W końcu przyszedł czas pożegnania z kumplami. Willy poczuł pierwsze oznaki senności. Ruszył w stronę swego puchowego łoża a la Ludwik XXXVIII, ale tu spotkała go niespodzianka. Jego pokojówka, Maria, odmówiła wpuszczenia go do łóżka (bez skojarzeń proszę), dopóki Willy nie posprząta bałaganu, który pozostał po imprezie.



Willy musi dwoić się, troić i pozbierać wszystkie porozrzucane przedmioty, w rodzaju końcówek od prysznica i innego badziewia. Nie byłoby to takie trudne, gdyby nie... no właśnie, co? Inwazja z kosmosu? Dziura czasoprzestrzenna? Niezapowiedziana wizyta polityków? Otóż rezydencja roi się od różnokolorowych potworów. Są one dość niezwykłe, bo nawet w Manic Minerze nie atakowały nas okrutnie a podstępnie beczki z piwem, scyzoryki, czy też mnisi benedyktyńscy. Nie różnią się zbytnio od swych poprzedników z *Manic Minera*, są kompletnie bezrozumni. Łażą w lewo i prawo nie zważając na naszego bohatera. Są znacznie bardziej zróżnicowani.

W odróżnieniu od poprzedniej części, *Jet Set Willy* jest bardziej labiryntówką niż platformówką. Między pokojami możemy się swobodnie poruszać, mają one wiele wyjść. Cały dom (i okolice) składa się z 60 pokoi! Chciałbym tak mieć...



Jet Set Willy nie jest o wiele łatwiejsze niż poprzednia część. Żyć mamy na szczęście znacznie więcej. Trzeba wykonywać mnóstwo skomplikowanych manewrów, by zdobyć każdy przedmiot - a najdrobniejszy błąd karany jest śmiercią. O to naprawdę łatwo i podobnie jak poprzedniczka, ta gra jest nieziemsko trudna. Nota bene: w oryginalnej grze występowały błędy, uniemożliwiające jej ukończenie. Na szczęście szybko opracowano odpowiednie poke'i, które można znaleźć w sieci.

JSW to sequel nie gorszy od poprzedniczki. Jeśli lubiłeś kopalnie *MM*, zagraj w tę część. Jeśli nie lubiłeś - to choć wypróbuj.

Korodzik

Jet Set Willy

Producent: Software Projects Ltd.
Wydawca: Software Projects Ltd.
1984
Platformy: Amstrad, Commodore,. **Spectrum**



Ruchy, ruchy...

BUST A MOVE

Firma Taito znana bliżej posiadaczom konsol w 1995 roku zrewolucjonizowała rynek gier logicznych. Stało się to za sprawą prostej gry, wydanej na Super Nintendo, którą reklamowały dwa stworki znane z wcześniejszych gier serii "*Bubble Bobble*". Gra ta nosiła tytuł "*Bust a Move*" (również *Puzzle Bobble*). Wkrótce znalazła się na wszystkich supportowanych konsolach Nintendo, Sony, NeoGeo, automatach arcade jak również trafiła na PC.

Sens gry jest bardzo prosty. Gracz ma za zadanie zbijać kolorowe kuleczki za pomocą kulek o tym samym kolorze. Aby zostały zbite muszą się stykać co najmniej 3 takiego samego koloru. Kulki wystrzeliwujemy pod wybranym kątem z "machiny", którą obsługują stworki. Mamy również widoczną kuleczkę, która zostanie następna załadowana do wystrzału. W grze oprócz zwykłych kuleczek, znajdziemy kulki specjalne np. wybuchające, które niszczą sąsiednie i kulki które zmieniają sąsiednie na ten sam kolor.



Bust a Move (aka Puzzle Bobble)

Producent: Taito
Wydawca: Taito
1995
Platformy: 3DO, GameGear, NeoGeo, N-Gage, PC, **SNES,** Wonderswan

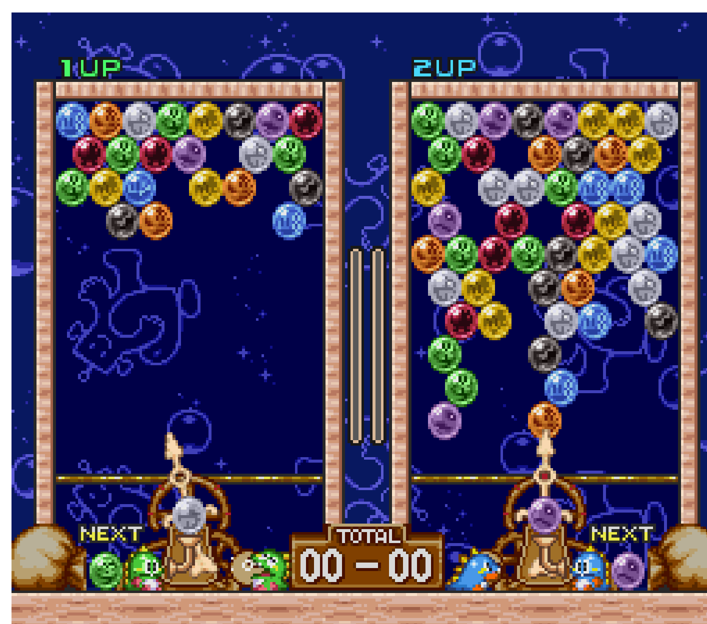


Mamy dwa tryby gry. Jedno lub dwuosobowy i parę opcji dotyczących rozgrywki. Grafika jest bardzo ładna i bajecznie kolorowa, słowem przyjemna dla oka. Muzyczka pasuje do bajkowej gry lecz uświadczymy chyba tylko jednego utworu, co po pewnym czasie męczy ucho.



Gra jest bardzo grywalna i polecam ją dosłownie wszystkim. Ładna z trybem dla dwóch graczy, nie powinna znudzić się po jednym wieczorze, a w razie czego na inne sprzęty jest więcej jej części.

AntyPotter



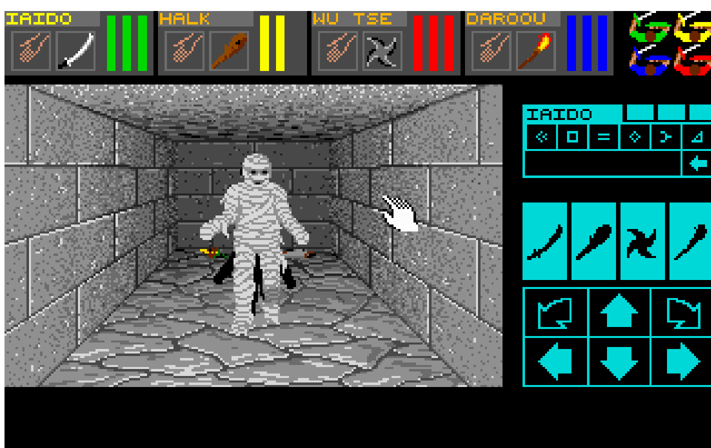
Master of Disaster?

DUNGEON MASTER

Dawno dawno temu, gdy w światku gier fabularnych królowały ubogie w grafikę i mechanikę rozgrywki RPG'i, nadszedł moment, który na zawsze zmienił oblicze tego typu gier. Zwrot ten nastał w 1987 roku gdy na komputer Atari ST został wydany, słynny już dziś *Dungeon Master*. Posiadł on użytkowników tej maszynki w mgnieniu oka i z czasem rozszerzył ów niecny proceder na inne komputery i konsole. PeCet został obdarowany tym tytułem w 1989 roku.

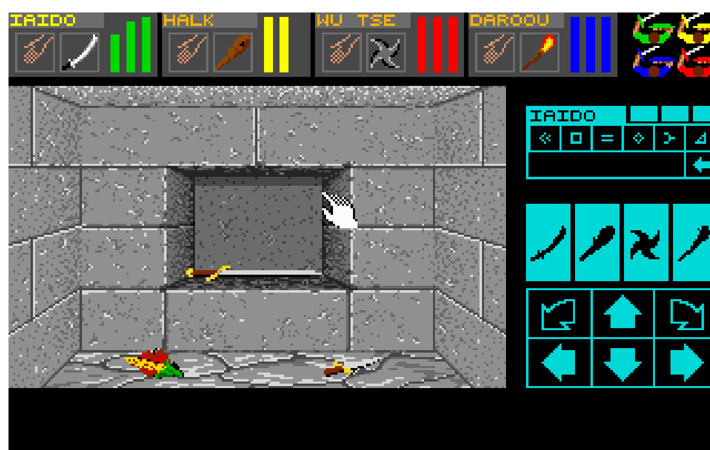


Naszym zadaniem jest pokonanie Lorda Chaosu, który posiadł władzę nad ogromnym lochem. Pierwszym zadaniem jest skompletować drużynę uwalniając śmiałków, którzy zginęli w lochu i zostali uwięzieni w lustrach wraz z ekwipunkiem, który mieli ze sobą. Możemy zabrać ich czterech z kilkudziestu, a każdy będzie się charakteryzował innymi atrybutami, rasą, ekwipunkiem. Po tym rozpoczynamy wędrówkę przez kolejne poziomy lochu by spotkać przeznaczenie.



Akcję obserwujemy z pierwszej osoby, poruszając się skokowo i obracając o 90 stopni. Gra jest dosyć urozmaicona, jak na takiego staruszka. Na drodze swojej wędrówki spotykamy różnego rodzaju przeciwników, broń, ubrania, zwoje z zaklęciami, a także pożywienie. Tym co charakteryzuje tą grę i dodaje jej więcej realizmu od innych młodszych tytułów, jest konieczność dbania o oświetlenie. Jak każdy wie w lochach nie montuje się żarówek, więc będziemy musieli zadbać o nie pochodniami, czy magicznymi zaklęciami. Drugą charakterystyczną rzeczą jest wskaźnik poziomu pragnienia i głodu. O ile w większości innych produkcji musieliśmy dbać tylko o nakarmienie drużyny, tu musimy bardziej uważać by nie "uschli" z pragnienia.

Nasza czteroosobowa drużyna wędruje w podziemiach w dwóch szeregach co ma wpływ na zadawane i odnoszone obrażenia np. w tylnym szeregu postacie nie mają szans zadać ran z broni ręcznej. Walkę toczymy w czasie rzeczywistym, a po



Dungeon Master

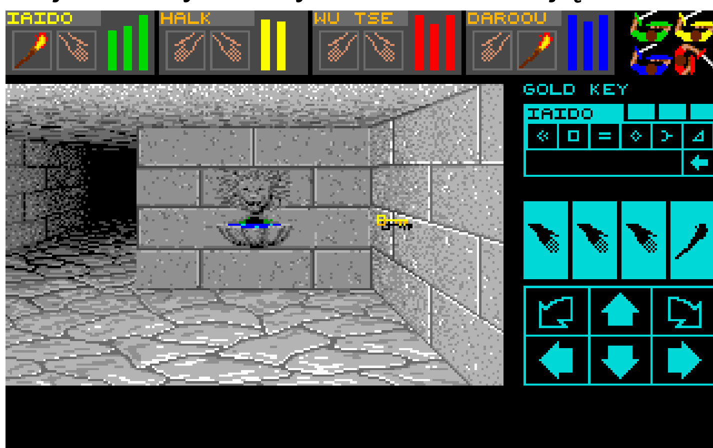
Producent: FTL
Wydawca: FTL
1989
Platformy: Amiga, ATARI ST, **PC,** SNES



wygranej postacie rozwijają się, czyli jak w każdym innym RPG podnoszą im się atrybuty.

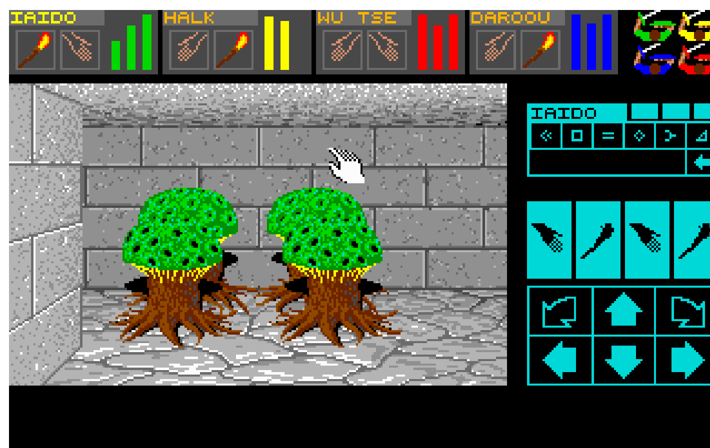


Wykorzystany w tej grze system magii również jest innowacyjny, bowiem nie mamy tu gotowych do rzucenia (przez kliknięcie) zaklęć, tylko formułujemy je za pomocą sylab, ukazanych jako symbole. Stwarza to duże możliwości i w pewnym stopniu swobodę. Na początku np. deklarujemy siłę zaklęcia sylabą z pierwszej dostępnej linii, potem wybieramy odpowiedzialny za efekt żywioł, a potem sam efekt itp. Oczywiście nie wszystkie zaklęcia są dostępne od początku, ponieważ każda wypowiedziane zaklęcie udane czy pomylone zabiera nam manę, a tej nasi wybrańcy na starcie mają mało.



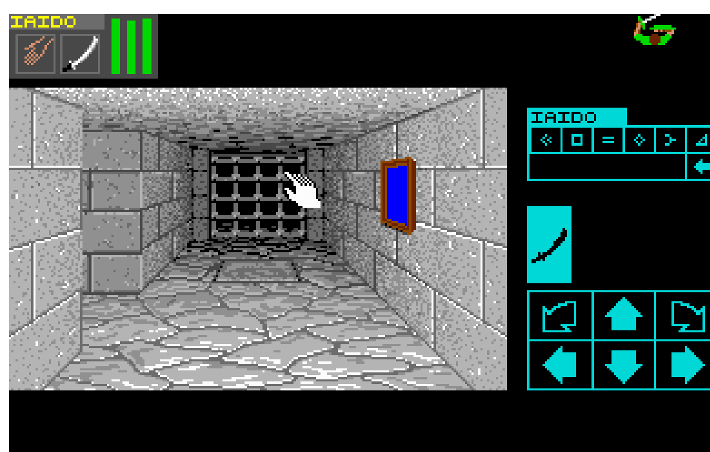
Loch został podzielony na kilkanaście poziomów, z których, każdy jest dużym labiryntem pełnym potworów, zagadek i pułapek. Zagadki na początku ograniczają się do znajdywania kluczy, naciskania dźwigni, które otwierają nam drogę do dalszej wędrówki, lecz z poziomu na poziom stają się coraz trudniejsze i stanowią nie lada wyzwanie dla szarych komórek.

Czas napisać coś więcej o oprawie. Grafika w *Dungeon Master* jest znośna. W czasach gdy została wydana, podbiła graczy m.in. trójwymiarową grafiką, lecz na dziś nie szokuje, ale również specjalnie nie razi. Jeśli chodzi o muzykę, to posłuchamy jej tylko na początku, przed wrotami do lochu. Dźwięki zaś zostały dobrane dobrze, lecz nie usłyszymy ich zbyt wiele. Oprawę oceniam w szkolnych kryteriach na 3-.



Dungeon Master mimo sędziwego wieku jest grą nadal popularną. Świadczą o tym wydawane sequele i tworzone przez fanów remake'i. Grywalność, mimo niespecjalnej oprawy, stoi na bardzo wysokim poziomie, co bardzo podwyższa ostateczną ocenę. Polecam tę grę wszystkim lubiącym gry fabularne, zagadki i błądzenie po labiryntach.

AntyPotter



Gem! Set! Mecz!

TENNIS

Tenis jest jedną z najciekawszych dyscyplin sportowych. Tę recenzję poświęcam pierwszej grze poświęconej temu sportowi, wydanej na konsolę Nintendo Entertaiment System (w Polsce znanej jako Pegasus), o tytule *Tennis*.

Gra jest prostą zręcznościówką opartą na podstawowych zasadach tej dyscypliny sportu. Wydana w 1983 roku nie zachwyca niczym szczególnym lecz swoją prostotą cały czas potrafi przyciągnąć do ekranu. Do wyboru mamy grę w trybie pojedynczym i dwuosobowym, potem wybieramy jeden z pięciu poziomów trudności przeciwnika. Na tym kończą się dostępne w grze opcje. W trybie dwuosobowym gra się jako jedna drużyna, nie ma możliwości grania przeciwko sobie.

Graficznie gra prezentuje się dosyć znośnie, choć inne tytuły wydane ponad dwie dekady temu, potrafią dużo bardziej męczyć oczy.



Dźwięki zamykają się w otwierającej grę, durnej muzyczce, później doświadczamy pojedynczych odgłosów odbijanej piłki, czy dźwięku sygnalizującego błąd, przegraną i wygraną.

Plusem tej gry jest wcześniej opisywana prostota, choć po kilku podejściach odkładamy ją na bok i chcemy bardziej urozmaiconej rozrywki. To jest gra do której można usiąść o ciężkim dniu i odstresować się, bez większych zobowiązań. Nie jest to tytuł wciągający, ale potrafi dać chwilę wytchnienia.

AntyPotter

Tennis

Producent: Nintendo
Wydawca: Nintendo
1983
Platformy: GB, GBA, **NES**



Coś dla Skywalkerów

SKYROADS

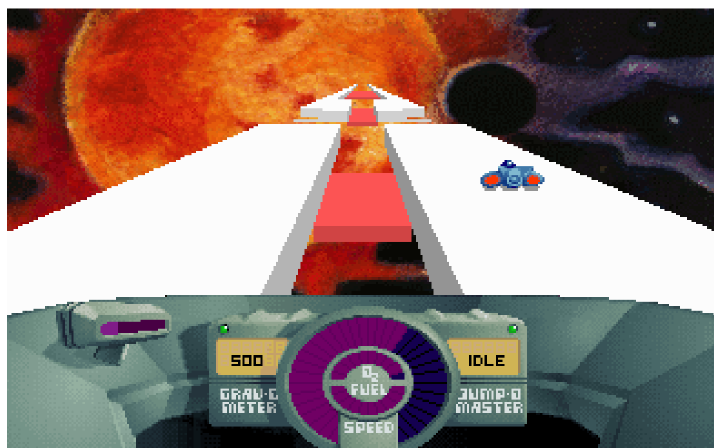
Jedną z ciekawszych gier zręcznościowych ostatniej dekady jest wydana w 1993 roku *Skyroads*, opartej na pomyśle zaczerpniętym ze starszej gry *Kosmonauts*. Gracz dostaje do dyspozycji pojazd kosmiczny, poruszający się jak pojazd kołowy z możliwość podskakiwania, zaś naszym zadaniem jest przejechanie przez 30 różnych plansz. Założenia rozgrywki są bardzo proste, sterowanie maksymalnie uproszczone, a możliwość wybrania dowolnej planszy już na początku rozgrywki, nie negują niebywałej grywalności jaką charakteryzuje się ta pozycja.



Pojazd obserwujemy z tyłu, pod nim mamy kokpit na którym wyświetlone są informacje na temat prędkości, grawitacji, poziomu paliwa i tlenu. Pojazdem sterujemy strzałkami, a spacją wykonujemy podskoki.

Plansze charakteryzuje różny współczynnik grawitacji co sprawia, że w niektórych po podskoku niemalże szybujemy, zaś w innych ledwo odrywamy się od podłoża.
Zbudowane są one z platform, tuneli i przeszkód, przez które musimy przejeżdżać, prze-

skakiwać czy omijać. Obiekty te mają różne właściwości w zależności od koloru:
- czerwony-niszcząca
- niebieski-uzupełniająca tlen i paliwo
- jasnozielony-przyspieszająca
- ciemnozielony-klejąca
- szara-śliska



Poziom tlenu maleje proporcjonalnie do czasu, tymczasem poziom paliwa gdy poruszamy się pojazdem. Koniec paliwa, tlenu, wjechanie na przeszkodę czy spadnięcie z platformy zmusza nas do powtórzenia planszy.

Oprawa audiowizualna jest bardzo dobra. Otoczenie składa się z wektorowych obiektów (3D), tłem każdego poziomu jest statyczny obrazek przedstawiający kosmos, zaś nasz pojazd jest "dobrze zanimowanym" spritem (2D).

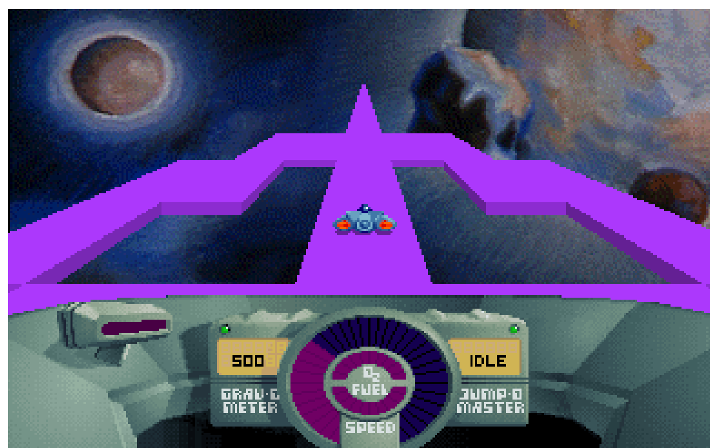


Skyroads

Producent: Bluemoon Software
Wydawca: Creative Dimension
1993
Platformy: PC

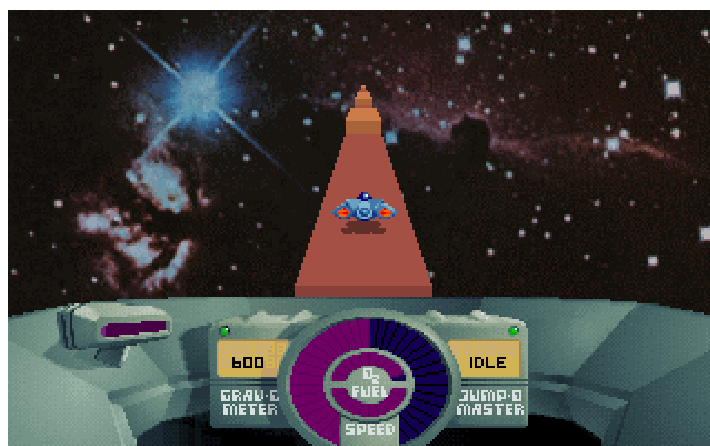


Dźwięki są dobrze dobrane, a muzyczka jest miła dla ucha, ale po jakimś czasie może zacząć męczyć, zwłaszcza jeśli powtarzamy kilkunasty raz ten sam poziom. Tak, w tej grze to normalne i to jest jeden z jej nielicznych minusów. Poziom trudności został wyważony bardzo dziwnie. O ile pierwsze plansze nie sprawiają większych trudności, to niektóre środkowe doprowadzają prawie do nerwicy i myśli samobójczych, aby zrelaksować się niektórymi końcowymi - co w wolnym tłumaczeniu znaczy, że są poukładane nie po kolei pod względem trudności.



Reasumując *Skyroads* jest bardzo grywalną pozycją, z bardzo dobrą oprawą audiowizualną. Tytuł ten polecam, niestety nie wszystkim lubiącym gry zręcznościowe, tylko tym z nerwami ze stali. Kto przejdzie *Skyroads* i będzie miał ochotę na więcej niech sięgnie po *Skyroads Xmas Special*, która różni się planszami i posiada świąteczną oprawę.

AntyPotter

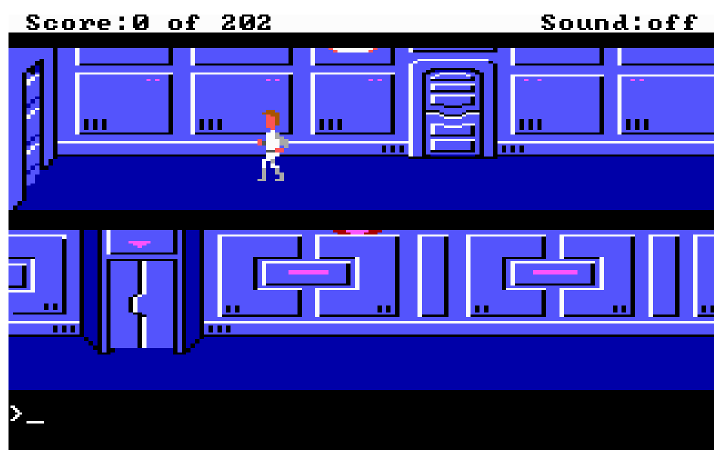


Kosmiczne jaja

SPACE QUEST

...Huk wystrzałów, krzyki mordowanych i ciężkie kroki... przegapiłem to wszystko? No jasne, znowu zdrzemnąłem się w szafie na szczotki, a w tym czasie ci wredni kosmici, Sarienowie (Sarieni?) opanowali statek. Lepiej tu nie zostawać zbyt długo, zwłaszcza że statek niedługo wybuchnie. Ach, zapomniałem się przedstawić. Nazywam się Roger Wilco i jestem... cóż... woźnym. Ale teraz przypadnie mi zaszczytne zadanie uratowania czegoś tam.

No wiem, wiem, wyglądam nieszczególnie. Dziewczyny nie lecą na wielgachne piksele. Do tego w uszach stale mi brzęczy, to mają być efekty dźwiękowe. Szczęśliwie można je wyłączyć klawiszem F2. No, błoga cisza, rozejrzyjmy się wokół.



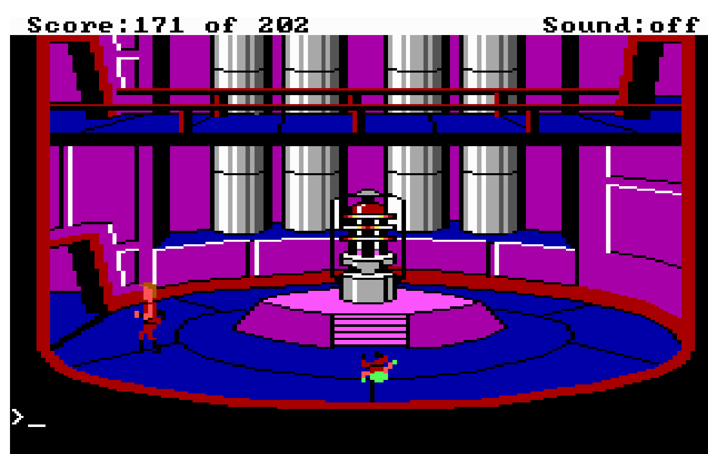
W przygodówkach technikalia, czyli grafika i dźwięk, nie są akurat najważniejsze. Ważne jest, jak się gra, czy fabuła jest ciekawa, czy zagadki są dobrze ułożone. Na początku podszedłem do mego zadania z optymiznem, licząc, że szybko i bez problemów pokrzyżuję plany Sarienów. Parę minut później leżałem już na podłodze z dymiącą dziurą w plecach. Śmierć czyha na każdym kroku, jeśli akurat coś cię nie zjada, to spadasz z wysokości. Nie przejmowałem się tym tak bardzo. Większość śmierci jest opatrzona humorystycznymi komentarzami, a jeśli przydarzy mi się któraś z nich, mogę zawsze załadować grę.

Gorzej, gdy poniewczasie zorientuję się, że nie podniosłem jakiegoś ważnego przedmiotu bądź zrobiłem coś głupiego. Wtedy umarł w butach - trzeba całą zabawę zaczynać od nowa. Jest to "nieco" irytujące. Oczywiście można skorzystać z solucji, ale to nieuczciwe i nikt tak nie robi. Prawda?

Trochę trudno mi było wykonywać niektóre czynności. Zamiast przyjętego w późniejszych grach klikania, wszystko trzeba wpisywać z klawiatury. Było to szczególnie irytujące, gdy trzeba było coś zrobić tuż po wejściu na dany ekran. Rozwiązanie jest proste, należy wstukać komendę przed wejściem, a Enter nacisnąć dopiero, gdy się tam wlazło. Bez tego nigdy nie dałbym sobie rady z... uuups... o mały włos się wygadałem.

Mimo to moja przygoda, okraszona sporą dawką humoru, przypadła mi do gustu i będę ja z przyjemnością wspominał. Chodzą co prawda słuchy o następnych częściach, ale ja w to nie wierzę w ogóle.

Korodzik



Space Quest

Producent: Sierra On-Line, Inc.
Wydawca: Sierra On-Line, Inc.
1987
Platformy: PC, Amiga



Wiluś na pecetach

JET SET WILLY PC

Jet Set Willy przeniesiony został na wiele platform - m.in. nieoficjalnie przekonwertowano go na pecety. Wersja na PC charakteryzuje się poprawioną grafiką i muzyką.

Oprócz oryginalnej wersji gry mamy tu dodatkowe zestawy poziomów - aż 9:

- **Jetset Willy III** - raczej truuudne, choć momentami łatwiutkie.
- **Join the Jetset** - trochę chaotyczne, jednak całkiem fajne.
- **The Continuing Adventure** - właściwie jest to znacząco przerobiony oryginał.





- **Manic Miner** - no wiecie.
- **Willy In Space** - Willy w Kosmosie! Fajne poziomy, dużo nowych przeciwników.
- **Willys Holiday** - Willy jest na wakacjach. Nic szczególnego.
- **The Deadly Mission** - jak Willy In Space, lecz dużo, dużo trudniejsze.
- **Manic Miner 7** - jak Manic Miner, lecz z innymi poziomami.
- **Willys New Hat** - nudne i trudne, nie polecam tego nawet najbardziej Zagorzałym.

Uzbrojeni w tą wiedzę, ruszamy na podbój świata. W kwestii samej gry nic się w zasadzie nie zmieniło - nadal skaczemy, unikamy wrogów i klniemy na czym świat stoi. Bo *JSW-PC* jest tak samo trudna jak oryginał.

Uwaga: okazało się, że tej wersji gry chyba nie sposób znaleźć w Internecie. Można znaleźć wersję na PC autorstwa Andy'ego Noble, której nie testowałem, więc nie mogę ręczyć za jej jakość.

Korodzik



Jet Set Willy PC

Producent: Craig Rothwell
1997/98
Platformy: PC



Doom - porty źródłowe cz. 1

Pif paf i ratatata. *Doom* zawładnął sercami graczy w momencie pojawienia się wersji shareware w 1993 roku. I dziś ma bardzo wielu miłośników. Niestety, wraz z pojawieniem się nowszych wersji Windows zniknął stary, dobry DOS. Teraz *Doom* albo się nie uruchamia, albo działa wyjątkowo powolnie i bezdźwięcznie. Można skorzystać z opisywanego w poprzednim numerze Dosboxa, ale wymaga to bardzo mocnego komputera.



Na szczęście jest alternatywa. Panowie z id Software udostępnili kod źródłowy *Dooma* za darmo. Jak grzyby po deszczu pojawiły się porty źródłowe (source ports). Są to zmodyfikowane wersje programu gry, które mają za główne zadanie pozwolić na grę na systemach innych niż stary, dobry DOS. Dzięki nim można siekać wrogów pod Linuksem bądź wypruwać z nich flaki w Windows XP - i to w wysokiej rozdzielczości. Hulaj dusza! Ale jak trzeba używać tego cuda?

Wszystkie porty źródłowe udostępniane są za darmo i ściąga się je z Internetu, ze stron ich autorów. Potrzebna jest jednak oryginalna wesja gry, gdyż bez grafiki, mapek itp. port nam nie ruszy. Najczęstszą procedurą, którą trzeba wykonać, aby grać jest następująca:

1. Ściągamy port i rozpakowujemy go do jego własnego katalogu (np. L:/ZDoom)
2. Wchodzimy do katalogu z normalną, starą, dobrą DOSową wersją *Dooma*, która nam nie działa.
3. Znajdujemy w nim tzw. plik IWAD i kopiujemy go do katalogu z portem.

Pliki IWAD są następujące:

Gra	**Nazwa pliku**
Doom 1 Shareware	DOOM1.WAD
Doom 1 pełny	DOOM.WAD
Doom II	DOOM2.WAD
Ultimate Doom	DOOM.WAD

4. Uruchamiamy port.

A oto i opis jednego z portów źródłowych (będzie cały cykl artykułów na ten temat):

ZDoom
Autor: Randy Heit
Adres WWW: www.zdoom.org

ZDoom to mój ulubiony port. Ma on bardzo wiele możliwości, m. in. język skryptowy, duże



możliwości tworzenia nowych przeciwników i przedmiotów, dużą większą kontrolę nad składnikami map (można np. ustalać szybkość każdej windy z osobna). Jest to możliwe m.in. dzięki temu, że ZDoom obsługuje także gry Heretic, Hexen i Strife.
Ich IWADy to:

Heretic	HERETIC.WAD
Hexen	HEXEN.WAD
Strife	STRIFE.WAD, VOICES.WAD

ZDoom oferuje także łatwą obsługę plików DEH (jeśli nie wiesz, co to jest, nie szkodzi.) Wystarczy w linii poleceń wpisać **zdoom -deh**

cośtam.deh i już. Nie trzeba męczyć się z DeHackEd czy innym śmieciem.

Po zagraniu przez jakiś czas w ZDooma nawet nie spojrzycie na stary, dobry DOS. A jeśli w końcu się wam znudzi tłuczenie stworków? Spokojnie! Istnieje wiele konwersji przeznaczonych specjalnie na ten port. Jedne z najlepszych, polecane przeze mnie to:

Action Doom (http://doomworld.com/idgames/index.php?id=12671)

The Adventures of Massmouth (http://doomworld.com/idgames/index.php?id=11738)

The Adventures of Massmouth 2 (http://doomworld.com/idgames/index.php?id=12090)

The Darkest Hour (http://www.doomworld.com/idgames/index.php?id=11385)

Tei Tenga (http://www.doomworld.com/idgames/index.php?id=10674)

Void (http://www.doomworld.com/idgames/index.php?id=12227)

Życzę wam wszystkim miłej zabawy z potworami. A w następnym numerze: Boom i Doom Legacy.

Korodzik

WinQuake

„No dobrze. Bardzo pięknie” powiedzą niektórzy. „Doomowiec może sobie grać w swojego *Dooma*. A miłośnik *Quake'a* to pies... eee... Fiend?” Spokojnie, spokojnie. Oto krótki opis WinQuake.

Na początku ściągamy ów program z Internetu: wchodzimy na http://www.freedownloadscenter.com/Games/Gaming_Utilities/WinQuake.html i klikamy na „Download WinQuake”.

Rozpakowujemy go do katalogu z oryginalną wersją Quake'a. Następnie uruchamiamy WINQUAKE.EXE... i gramy :)

Podczas testów program sprawdzał się świetnie. Nie było żadnych spowolnień. Dostępny jest tryb okienkowy (rozdzielczości 320x240, 640x480 i 800x600), który widzicie na załączonym screenie.

Właściwie nie można napisać o WinQuake zbyt wiele. Po prostu działa, a czy gra się fajnie, to już zależy od samego *Quake'a*.

Uwaga: istnieje też w Sieci program do obliczeń sejsmicznych o nazwie „WinQuake”. Nie pomylcie się :)

Korodzik

